Elficka cywilizacja nigdy nie leżała w kręgu moich zainteresowań.

Oczywiście, chłonąłem jako dziecko opowieści o posiadających zakazaną wiedzę istotach zwanych w stronach mojego pochodzenia Ludem Mgieł, czy też Czarnych Seidhe jak ich nazywają na Północy, faktycznie zaś zwących się Aen Nílfe i będących prekursorami kultury współczesnego Nilfgaardu. Magii uczyłem się w Mirthe, gdzie wiele sal lekcyjnych umieszczono w pięknym podziemnym kompleksie ulokowanym pod kopcem, który usypali Aen Seidhe, Lud Wzgórz. Gdy praktykowałem jako dwimveandyr, los rzucił mnie kolejno do Nazairu, gdzie natknąłem się na bazaltowe ruiny wzniesione rękami wymarłego już Ludu Olch, Aen Elle, jak i do twardolistnych zagajników Geso tudzież wawrzynowych lasów Maecht i Gemmery, gdzie miałem okazję spotkać się z ich muzykalnymi krewniakami, Aen Laöre, przez miejscowych ludzi zwanych Ludem Wawrzynów czy też po prostu Leśnymi Elfami.

Domyślam się, że niejeden historyk czy etnograf może słusznie zazdrościć mi owych doświadczeń. Niestety, moją pasją od zawsze były nauki ścisłe – fizyka, matematyka, golemika – a w ich zakresie elfowie nie mieli mi po prostu wiele do zaoferowania. Jedyne elfy, które posiadają wiedzę w interesujących mnie dziedzinach, to Wiedzący, a oni do spotkania ze mną się nie zniżą. O ile nie będą mieli dobrego powodu. W rezultacie, jak dotąd elfie szczepy były dla mnie jedynie jednym z wielu elementów cywilizacji niewartych moich studiów.

Jak dotąd.

Dzisiaj bowiem całkiem dosłownie wpadła mi w ręce elfka (o ile można tak ją nazwać), której istnienie całkowicie burzy mój obraz tego, jak – i gdzie – funkcjonować może cywilizacja.

Dziennik Tadrusa Hen Lohsy,
wpis z wieczoru po przejęciu ciała pogrążonej w śpiączce srebrnowłosej elfki od trapera z tajgi stureforskiej

W materiałach „Żałobnik z Czarnuszkowego Kręgu” oraz „Wieża maga” mieliśmy okazję przedstawić Wam dwóch ostatnich pełnokrwistych przedstawicieli pewnego Starszego Ludu, odłamu elfiego gatunku starszego jeszcze niż podział na wymienione we wstępie plemiona. Nim dawne elfie społeczeństwo przemieszało się i podzieliło na współczesne szczepy, przodkowie Glarwyra i jego bezimiennej rodaczki przetrzymywanej przez Tadrusa byli prekursorami zakonu Aen Saevherne, Prawdziwie Wiedzącymi. Ich niezwykła pamięć, niegasnąca z upływem wieków, służyła za żywą kronikę pradawnej elfiej cywilizacji.

Ów dar pamięci, podobnie jak gen Starszej Krwi i inne zapomniane już umiejętności starożytnych elfów, zniknęły ostatecznie po Wieku Migracji, gdy Białe Okręty przybiły do brzegów Kontynentu i lądów na innych światach. W postępującej stagnacji elfy przestały dbać o dawne dary. To zemściło się na nich okrutnie, gdy wieki później stanęły do boju z dynamicznymi i elastycznymi Nordlingami. Choć wznowione programy genetyczne ostatecznie przyniosły wyniki – Shiadhal z darem Starszej Krwi, Glarwyra z darem Starszej Pamięci – zbyt późno było już na odwrócenie biegu historii.

Nie można jednak powiedzieć, że elfy Starszej Pamięci odeszły bez pozostawienia po sobie dziedzictwa. Podobnie jak Aen Elle, w których tlą się jeszcze resztki Starszej Krwi umożliwiające funkcjonowanie Dzikiego Gonu, na Dalekiej Północy przetrwał inny elfi szczep. Wśród jego przedstawicieli zdarzają się przebłyski dawnej umiejętności wieczystego zapamiętywania cechującej pierwotnych Wiedzących. Poznajcie Aen Ghele, nową grywalną rasę do polskiej edycji ***The Witcher RPG***.

Elfy Aen Ghele

Dawno, dawno temu Królowa Zimy przemierzała swymi saniami Północ rozsiewając okruchy lodu, które skłaniały ugodzone nimi elfy do podążenia za nią do lodowego pałacu, by swym ciepłem ogrzać Królową w jej samotności. Ci, którzy tam trafiają, zasilają szeregi Ludu Lodowców – długouchego plemienia żyjącego w krainie zorzy polarnej, hen za szczytami Gór Smoczych i zmarzniętą tundrą.

Barbarzyńcy z północnych pustkowi, przysięgający prawdziwość opowieści o istnieniu lodowego ludu, śpiewają o wykutych w lodowcu wieżach i tajemniczym, nietopniejącym lodzie z którego mroźne elfy kują zbroje. Podania, jakoby elfy owe wytwarzały rozdawane dzieciom prezenty na Midinváerne należy jednak włożyć między bajki.

Ron Wyspiarz, samotny starzec

Właściwości rasowe

Okruch lodu

Dziesiątki pokoleń żyjących wśród arktycznych śniegów, w połączeniu z odrobiną lodowej magii, znacząco uodporniło Aen Ghele na zagrożenia płynące z obcowania z zimnem. Elf tej rasy może przetrwać w mrozie dwa razy dłużej (PP/5) nim rozpocznie się Konanie. Koszt testów Atletyki po ataku i biegu w śniegu i na lodzie jest zmniejszony do PT 4. W upale traci jednak dodatkowe dwa Punkty Wytrwałości.

Nie kijem go, to włócznią

W kontraście do swych łukolubnych pobratymców z południa, Aen Ghele ćwiczą posługiwanie się rozmaitymi kijami, włóczniami i kosturami. Zyskują bonus +1 do zdolności Broń drzewcowa.

Przebłyski Starszej Pamięci

Znaczną część przodków Aen Ghele stanowiły elfy z darem Starszej Pamięci. Choć przeciętni Aen Ghele nie szczycą się aż tak mamucią pamięcią, ciągle zachowali część tego talentu. Trzy razy na sesję elf Aen Ghele może przerzucić nieudany test Dedukcji albo Wykształcenie. Wybiera wyższy wynik. Dla jednego testu przysługuje tylko jeden przerzut, niezależnie od ostatecznego powodzenia.

Terytorium	**Ard Ghel**	**Daleka Północ**	*W pozostałych krainach Aen Ghele postrzegani są tak samo jak Aen Seidhe.*
Poważanie	Równi	Groźni i Równi	

Imiona / Rzut	1	2	3
Męskie	Tintrach	Gwynir	Rhowain
Żeńskie	Gèile	Torgwen	Nivessien
Imiona / Rzut	4	5	6
Męskie	Páll	Wraengil	Reothad
Żeńskie	Yrsa	Glaessnei	Vala

Społeczeństwo Aen Ghele

Aen Ghele to elfy Dalekiej Północy, przez tysiąclecia trudów przyzwyczajone kulturowo i fizycznie do mrozów tej krainy. Powiadają, iż przywiodła ich tu Królowa Zimy, Wiedząca odmieniona przez Białe Zimno. Inaczej niż pozostałe szczepy elfów interpretują one przepowiednię Ithlinne. Aen Ghele wierzą, że zapowiedź śmierci w Zimnie dotyczy jedynie tych, którzy się mu się opierają, zaś ci, którzy się do niego przystosują, doczekają Nowego Słońca po eonach mrozu. Jako gospodarze tającego świata, powitają na nim krewniaków powracających z Jaskółką.

Elfy Północy są zazwyczaj niezwykle blade, niekiedy nawet wydają się delikatnie niebieskawe. Nieco ciemniejsza karnacja czasem występuje wśród tych Aen Ghele, którzy spędzają sporą część poza komnatami lodowych kolonii i nabierają rumieńców przez odbite śniegiem słońce. Spotykane kolory oczu to błękitny, modry, biały, jasny fiolet, czarny, szary czy srebrny. Włosy Aen Ghele są blond (zwłaszcza platynowy), białe, lub srebrne, choć zdarzają się też bruneci i rudzielcy. Większość Aen Ghele żyje głęboko pod powierzchnią lądolodu Ard Ghel, w samowystarczalnych koloniach-królestwach pod władzą wybieranych przez Wiedzących monarchów. Część jednak nie wytrzymuje rygorów i ograniczeń koniecznych do funkcjonowania w sercu lodowca; nawet owi jednak nie posuwają się zazwyczaj do rewolty przeciw władzom, preferując dobrowolne wygnanie i życie wśród tundry, tajgi i dryfujących lodów. Czasem całe rodziny opuszczają Ard Ghel by dać początek elfim plemionom o których opowiadają legendy ludzi Północy-.Część jednak nie wytrzymuje rygorów i ograniczeń koniecznych do funkcjonowania w sercu lodowca; nawet owi jednak nie posuwają się zazwyczaj do rewolty przeciw władzom, preferując dobrowolne wygnanie i życie wśród tundry, tajgi i dryfujących lodów. Czasem całe rodziny opuszczają Ard Ghel by dać początek elfim plemionom, o których opowiadają legendy ludzi Północy.

Pożywieniem Aen Ghele żyjących w lodowych królestwach są przede wszystkim ślepe ryby oraz wodorosty, które hoduje się w podlodowcowych jeziorach. Do tego zjadają ciemnolubne grzyby oraz owoce i warzywa z cieplarni ogrzewanych Mocą z ognistych intersekcji – wulkanów czy gejzerów. Klany spoza lodowca są z kolei chyba najbardziej mięsożernymi przedstawicielami elfiego gatunku: te nadmorskie trudnią się polowaniem na foki, lwy morskie, pingwiny czy niedźwiedzie polarne, te z głębi lądu przemierzają tundrę i tajgę prowadząc stada mamutów i reniferów zapewniających transport, mleko, mięso, skóry, kości i rogi. Materiałem cenionym przez każdego Aen Ghele, niezależnie od stylu życia, jest kryobelit – minerał wykorzystywany jako budulec bądź, po przetopieniu, do kucia zbroi.

Poza Daleką Północą Aen Ghele są dzisiaj spotykani niezwykle rzadko – najczęściej to wygnańcy bądź co bardziej awanturniczy członkowie tundrowych plemion. Drzewiej, nim Nordlingowie dobili do brzegów Kontynentu, mieszane kolonie Aen Ghele i Aen Seidhe można było spotkać tak daleko na południe jak dolina Toiny i współczesne Hengfors – potomkowie ich mieszkańców, którzy przetrwali rzeź wyrządzoną przez dh'oine, wtopili się w lokalne elfie społeczności lub żyją samotnie wśród ruin, pamiętając śmierć krewnych lecz nie wiedząc nic o lodowych miastach swych pobratymców daleko na północy.

Uzupełnienie podrozdziału „Pochodzenie”

dla elfów Aen Ghele

Rzut	Region
Parzysty	Ard Ghel (+1 odporność na Zamrożenie)
Nieparzysty	Daleka Północ (+1 Sztuka Przetrwania)

Rzut	Losy Rodziny	Los Rodziców
1	Ktoś z Twoich krewnych przekonał wielu elfów do opuszczenia Ard Ghel i dołączenia do klanów Dalekiej Północy bądź na odwrót. Podzieliło to rodzinę na dwa obozy.	Rodzic wyszedł w mróz „na parę chwil” w środku nocy polarnej by załatwić bliżej niesprecyzowaną „pilną sprawę”. Nie wrócił do dziś, jego los jest nieznany.
2	Ze względu na otwarte głoszenie niepopularnych opinii, Twoja rodzina ma jak najgorszą reputację wśród Twoich pobratymców.	Na rodzica padło podejrzenie o współpracę z nieprzyjaciółmi lokalnej społeczności. Na razie to tylko groźne spojrzenia.
3	Twoja rodzina po prostu zniknęła. Nie masz pojęcia, co się z nimi stało. Wracasz pewnego dnia do domu, a tam nikogo nie ma.	Rodzic poświęcił wszystko dla odbudowania dawnej chwały swojej społeczności, wskutek czego popadł w obsesję.
4	Cała Twoja rodzina realizuje krwawą wróżdę. Pewnie nikt już nie pamięta, o co w tej wendetcie chodzi, ale krew się leje po dziś dzień.	Rodzic okazał się zdrajcą i sprzedał ludziom północy lub lodowemu olbrzymowi członków swej rasy. W społecznościach Aen Ghele lepiej niech się nie pokazuje.
5	Twoja rodzina została pozbawiona swojej pozycji i tytułów. Wygnano Was też z domu. Nie masz dokąd wracać.	Zmęczony życiem wśród mrozów, rodzic filozofował o sensie istnienia. Dochodząc do wniosku, że ów sens nie istnieje, popełnił samobójstwo.
6	Twoja rodzina zajmuje się szemranymi interesami. Być może z biedy, być może z nudów.	Rodzic został z jakiegoś powodu wygnany z ojczyzny. Może za zbrodnię, może za nieprawomyślność.
7	Dom Twojej rodziny jest nawiedzony. Być może miała tu miejsce masakra.	Rodzic żyje z groźną klątwą. Ustalcie jej charakter z MG.
8	Pochodzisz od zdrajcy Aen Ghele. Poważnie utrudnia to kontakty z pobratymcami.	Rodzice oddali Cię na wychowanie w innej rodzinie, bo z nimi czekała Cię śmierć.
9	Zhańbiłeś swoją rodzinę. Twoje działania (lub ich brak) sprowadziły niesławę na Ciebie i krewnych.	Pewnego dnia Wiedzący przyszedł po rodzica, by ów mógł „przysłużyć się przyszłości elfiej rasy”. Słuch o nich zaginął.
10	Twoja rodzina skrywa mroczny sekret. Jeżeli wyjdzie on na jaw, będziecie skończeni. Ustalcie go z MG.	Twój rodzic zginął podczas polowania lub konfliktu zbrojnego.

Krainy Starszych Ras: Ard Ghel

Ard Ghel w Starszej Mowie oznacza Wielki Lodowiec – Lądolód. Jest to nic innego jak polarna czapa lodowa sięgająca od bieguna po położone najbardziej na północ odgałęzienia Gór Smoczych, o grubości sięgającej do trzech mil. Podążając od bieguna w innym kierunku można zapewne dotrzeć do innych, nieznanych Nordlingom krain, choć sami Aen Ghele rzadko przemieszczają się tak daleko. Lodowiec nie jest statyczny – w wyniku postępującego ochłodzenia klimatu, niektóre z jego jęzorów suną na południe z prędkością nawet półmili rocznie.

Elfy zamieszkują jedynie niecały promil lądolodu. To przede wszystkim mroźne pustkowie, do którego serca nawet lodowe olbrzymy boją się zapuszczać, preferując stały grunt pod nogami. Powierzchnia jedynie z rzadka urozmaicona jest pojedynczymi nunatakami lub szczelinami w lodzie. Niekwestionowanymi panami są tu białe smoki, zionące mrozem przy którym najobfitsze śniegi Jamurlaku są ciepłą kołderką. Polują one na zwierzęta i śnieżne potwory na lodowcu oraz w otaczających go górach i tundrze, nie wahając się jednak przed pokuszeniem się na zapasy zgromadzone przez Aen Ghele – lub na samych Aen Ghele.

Przodkowie Aen Ghele przybyli na Ard Ghel podczas Wieku Migracji. Przywiodła ich tu pierwsza Królowa Zimy, Inváerne Rhena, której prawdziwe imię ginie już w mrokach legendy. Pod śnieżną kopułą znaleźli oni bogactwo: sieci lodowych korytarzy i jaskiń wokół dających ciepło gejzerów i wulkanów, podziemne zbiorniki wodne z rozwiniętą biosferą, złoża rzadkich metali i kamieni szlachetnych dorównujących rozmiarom tym kovirskim. Tam właśnie Aen Ghele wydobywają kryobelit – półmetaliczny, przypominający z wyglądu lód minerał odporny na działanie mrozu.

Elfie osiedla są przede wszystkim drążone w lodzie i ziemi pod nim, nad lodową czapę wystają jedynie smukłe wieżyczki wznoszone z kamienia, lodu i kryobelitu, często zresztą konstruowane w oparciu o naturalne formacje lodowe. Służą one jako portale między odległymi o setki mil miastami i punkty obserwacyjne z których wypatruje się nieproszonych gości. Życie kolonii jest niemal samowystarczalne: to rozległe arkologie z cieplarniami ogrzewanymi magią czerpaną z podziemnych ogni, farmami rosnących w ciemności grzybów oraz hodowlami glonów i ukwiałów w odciętych lodem od świata jeziorach. Kolonia taka otoczona jest przez mniejsze osiedla rozsiane w promieniu dziesiątek mil. Ludność całego kompleksu rzadko jednak przekracza kilkaset osób. – Aen Ghele nie są zbyt płodną rasą.

Każda kolonia rządzona jest przez króla lub królową zwanych z Hen Llinge „rhon” lub „rhena” i wybieranych przez Aen Saevherne – zazwyczaj spośród krewnych poprzedniego władcy. Zdarza się jednak, iż z tylko sobie znanych powodów Wiedzący wybierają arystokratę z innego lodowego królestwa bądź nawet elfa z pospólstwa.

Życie w sercu lodowca nie jest dla wszystkich. W każdym pokoleniu, w każdej osadzie znajdą się elfki i elfy stęsknione do prawdziwego ciepła, mające dość społeczeństwa zimnego jak sam Ard Ghel. Owi Aen Ghele odrzucają komfort arkologii by wędrować wśród tundr i tajg Dalekiej Północy, dzieląc się wiedzą i umiejętnościami z dh'oine bądź walcząc z nimi o ograniczone zasoby. Tacy dobrowolni wygnańcy, podobnie jak ich potomkowie oraz elfy i półelfy innych szczepów zawsze znaleźć mogą miejsce z powrotem w Ard Ghel – elfie społeczeństwo nie zna problemu przeludnienia, a w walce o przetrwanie przydaje się każda para rąk.

Opowieści z Północy

Elfi mieszkańcy Ard Ghel i okolicznych tundr zabijają nudę sagami o miłości oraz wojaczce – – wewnętrznych wojnach między Aen Ghele oraz zewnętrznych konfliktów ze smokami, olbrzymami i polarnymi dh'oine. Jak każda elfia opowieść, eposy te są niezwykle poetyckie, nasycone wielopoziomowymi alegoriami i bogatymi opisami wewnętrznego stanu bohaterów i wrogów.

Z racji miejsca zamieszkania niezwykle popularne są również opowieści o pojedynczych elfach – – podróżnikach i wygnańcach, zagubionych dzieciach czy pustelniczkach – dobrowolnie lub pod przymusem stających samotnie naprzeciwko zimie, często w samym środku nocy polarnej. Poniżej zamieszczamy wybór trzech streszczeń różnych opowieści snutych przez Aen Ghele.

Opowieść o pierwszej Królowej Zimy

Nim jej prawdziwe imię zostało zapomniane, była powszechnie szanowaną Wiedzącą żyjącą podczas Wieku Migracji, nosicielką genów zarówno Starszej Krwi jak i Starszej Pamięci. Zapoznawszy się z przepowiednią Ithlinne o lodowej śmierci czekającej elfią rasę, postanowiła udać się do serca Płaszczyzny parażywiołu Lodu by w samym zarodku poznać istotę Białego Zimna.

Ani magia, ani wiedza Aen Saevherne nie wystarczyłyby rozprawić się z zagrożeniem i opuścić Plan Lodu bez szwanku. Białe Zimno obudziło w niej jednak coś nowego: moc, pozwalającą naginać czas i przestrzeń podług swej woli. Ceną daru była wyczuwalna od niej aura chłodu i lodowaty dotyk, jak i odraza do ciepła.

Rhena Inváerne doszła do wniosku, iż przetrwają jedynie te z elfów, które zaakceptują chłód i podążą za nią na Daleką Północ nowoodkrytego Kontynentu, by osiedlić się w arktycznym lodowcu. Taki właśnie był początek Aen Ghele i tak brzmi opowiadana przez nich wersja legendy o Królowej Zimy.

Opowieść o królu Seighwarze i Shaerramie Dorren

Od niepamiętnych czasów mariaże członków elit Aen Ghele aranżowane były przez Wiedzących. Nikt nie powątpiewał w ich dobre intencje – – przecież gdyby nie oni, nikt nie przetrwałby w sercu lodowca! Nikt więc nie dziwił się, gdy Pállowi, wodzowi jednego z tundrowych klanów, wybrali oni na małżonkę turkusowowłosą Yrsę, córkę zwykłego elfiego rybaka i dzikiej oready z Gór Smoczych. Nikt nie dziwił się, gdy Seighwarowi, owocowi owego mariażu, przydzielono Aevénę z Dalekiego Południa, z niemal mitycznego na Północy ludu Aen Nílfe, Czarnych Seidhe. Do kompletu dodali mu koronę jednego z najznamienitszych królestw Lodowca.

Wychowany wśród trudów tundry Seighwar nauczył się jednak zasięgać rady innych autorytetów, przede wszystkim swoich dowódców wojskowych i pewnego druida-wróżbity. Wróżbita ów miał przepowiedzieć mu, iż córce jego córki przeznaczone jest wyrośnięcie na nową Królową Zimy. Seighwar zszokował więc swych poddanych ogłaszając, że jego córka, Narien, nie zostanie oddana Aen Saevherne, tylko jednemu z jego wiernych generałów. Plany monarchy nie były jednak wielką przeszkodą dla Wiedzących.

Shaerram Dorren z Ludu Olch nie był typowym Wiedzącym. Ów uzdolniony harfista, lekkoduch i poszukiwacz przygód przybył pewnego dnia incognito na dwór Seighwara w przebraniu wędrownego muzyka i od razu przypadł do gustu królowi, który uczynił go swym nadwornym trubadurem. W ciągu paru miesięcy Shaerram rozkochał w sobie Narien i, gdy wyjawił jej swą prawdziwą tożsamość, królewna bez zastanowienia zgodziła się porzucić dawne życie i uciec z Wiedzącym-Trubadurem do świata Aen Elle.

Co ciekawe, druid-wróżbita trafnie odczytał przeznaczenie wnuczki Seighwara. W Shiadhal, bo tak było na imię córce Narien i Dorrena, wieki genetycznych krzyżówek przyniosły efekt w postaci przebudzenia genu Starszej Krwi. Idąc za śladem swej przodkini, po objęciu dowództwa nad Czerwonymi Jeźdźcami i poślubieniu Króla Olch Auberona Shiadhal obwołała się Królową Zimy.
To jej Dziki Gon zawdzięcza śnieżne ornamenty i wsparcie lodowych ogarów z Płaszczyzny parażywiołu Lodu. Choć przemierzyła wiele światów, Ard Ghel nigdy odwiedzić nie mogła. Było to karą dla Seighwara, który ośmielił się sprzeciwić mądrej radzie Aen Saevherne.

Gynvaelkel

Para starych elfów mieszkających w chatce na skraju tajgi żyła w dostatku, doskwierał im jednak brak potomstwa – dawno już minął krótki okres w ch życiu w którym oboje byli płodni.

Gdy pewnego dnia krzątali się dookoła domu, uwagę mężczyzny zwrócił zwisający z drzewa sopel. Zawoławszy partnerkę zwrócił jej uwagę na piękno lodowego tworu, ta zaś zgodziła się i stwierdziła, że jego pięknu mogłoby dorównać jedynie ich nigdy niedoczekane dziecko.

Po paru dniach sopel znikł z drzewa a do drzwi elfiego domostwa zapukała malutka, na oko kilkuletnia dziewczynka o bladoniebieskawej skórze i srebrnych włosach. Uradowani, przygarnęli elficzkę i nadali jej imię Gynvaelkel – Sopel.

Hołubiona Gynvaelkel rosła jak na drożdżach, jakby mijające tygodnie były latami. Po paru miesiącach była już hożą elficą do której niejeden sąsiedni młodzieniec smalił cholewki. Wbrew obawom przybranej córki, elfie małżeństwo wydało ją za dh'oine – myśliwego znad wybrzeża, który w zamian za poślubienie nieziemskiej niewiasty obiecał co miesiąc odwiedzać teściów i obdarowywać ich przywiezionym na saniach mięsem upolowanych lwów morskich.

Jak to bywa z dh'oine, myśliwy szybko zapomniał o przyrzeczeniu i bez reszty poświęcił się czerpaniu przyjemności obcowania ze swoją oblubienicą.

Zgubiła go jednak cechująca ów prymitywny gatunek głupota. Obawiając się, żeby jego żona nie przeziębiła się, zmusił ją do kąpieli w gorącej wodzie po czym udał się do wychodka. Po powrocie miast Gynvaelkel znalazł w balii z wodą jedynie unoszące się na powierzchni, powoli topniejące grudki lodu.

Jak przystało na okrągłouchego barbarzyńcę, dh'oine nie spędził roku na żałobie, jak zwyczaj nakazuje po śmierci żony przyzwoitemu elfiemu mężowi. Jeszcze tego samego roku ożenił się z niewiastą własnego gatunku. Na początku kolejnej zimy, gdy dh'oine wracał do swojego igloo znad wybrzeża, stanął jak wryty na widok Gynvaelkel, całej i zdrowej, czekającej na podwórcu. Oburzona niestałością uczuć swojego wybranka, lodowa niewiasta z powrotem przemieniła się w sopel i przebiła serce nieczułego dh'oine.

(...) W ramach kultu religijnego można wyróżnić trzy główne nurty. Największe znaczenie pod lodowcem ma frakcja fanatyków, dla których pojęcia takie jak Białe Zimno, czy też Płomień, którym wybucha Żiarno, są poetyckimi metaforami opisującymi naturalne zjawiska, tylko realnie istniejącymi bytami, kosmicznymi potęgami kierującymi wszechświatem. W opozycji do fanatyków stoi frakcja filozofów: dla nich Wiekuisty Płomień jest uważany za siłę twórczą, źródło wszelkiej energii, zaś Białe Zimno to entropia, nieubłagany koniec wszelkiego istnienia. Powyższym dualistycznym wyobrażeniem wszechświata nie zajmuje się specjalnie trzeci nurt, czyli tradycjonaliści spotykani głównie wśród plemion żyjących poza Lodowcem. Największą uwagę przykładają oni wciąż do bogów, z których szczególne znaczenie mają owi pomocni w przetrwaniu w polarnym klimacie. Dana Shaerra, Pani Świateł, chroni przed wymarźnięciem; Dana Beira, jej mroczniejsze oblicze, srodze karze tych, którzy łamią zwyczaje i narażają społeczność na niebezpieczeństwo. Dan Gaebhnan, bóg architekt i strażnik ognisk, cieszy się popularnością zarówno w Ard Ghel jak i wśród plemion.

Wycinek o religii z notek Shaerrama Dorrena o kulturze Aen Ghele

Elfie wierzenia opisane powyżej, choć brzmią obco dla Nordlingów czy Nilfgaardczyków, w istocie są źródłem wielu praktyk religijnych dh'oine.

- Modlitwa „Biały Płomień Tańczący na Kurhanach" (przez elfy nazywana „Gwyndeith") jest dostępna dla elfich kapłanów Dany Shaerry – Podręcznik Główny.
- „Sąd Ostateczny" („Ard Aenye") dla kapłanów Wiekuistego Płomienia – Podręcznik Główny.
- Kapłani Dana Gaebhanna mają dostęp do modlitwy „Ora et Labora" („Natchnienie") z materiału „Brat Mariusz".
- Modlitwa Dany Beiry, dzielona z boginią Morrigan, będzie dostępna w polskim wydaniu „Księgi Chaosu"